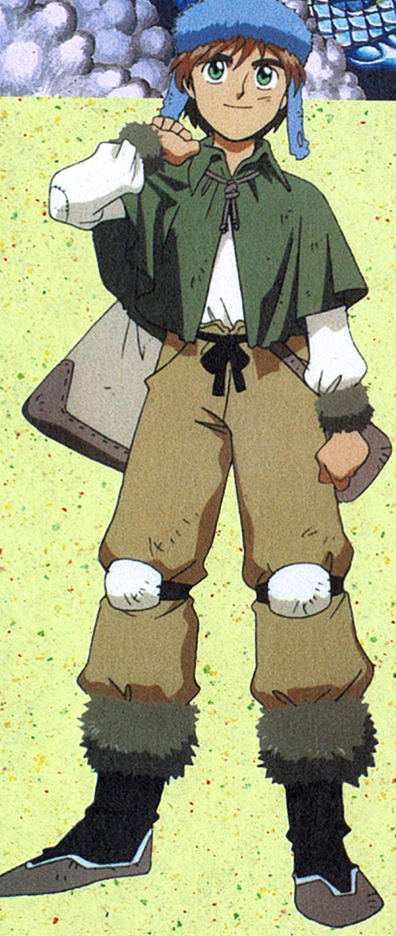


『BEEP! メガドライブ』1992 年 6 月号付録

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之





CONTENTS

ダインの墓

ドラゴンマスターの墓前にて



仲間との出会い

アレスになって「LUNAR」の世界にやってきたキミの冒険は、かつてこの世界を救ったという四英雄の1人で、ドラゴンマスター・ダインの墓からスタートする。琴を弾くことがうまいだけの普通の少年のアレスは、ダインに憧れている。そしてアレスは毎日ダインの墓にくるたびにいつか冒険に出ることを考えていた……。

また、ダインの墓では、アレスといつも行動をともにすることになるナゾの生物ナルと村長の息子のラムスと出会う。ラムスは、アレスを白竜の洞窟にダイヤを取りに行こうと誘う。村に戻って旅立ちの準備をしよう。



ブルグ村へ

ナル

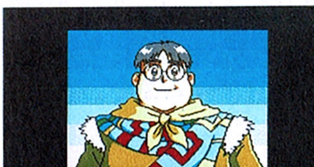


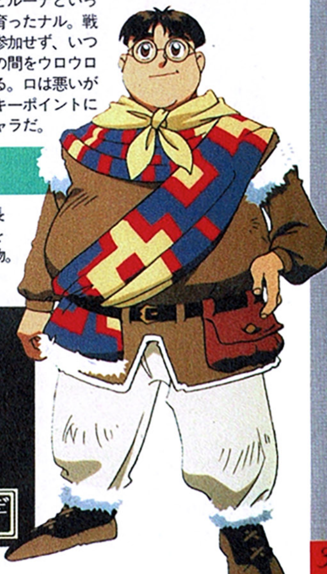


アレスとルーナといっしょに育ったナル。戦闘には参加せず、いつも2人の間をウロウロしている。口は悪いが後半でキーポイントになるキャラだ。

ラムス

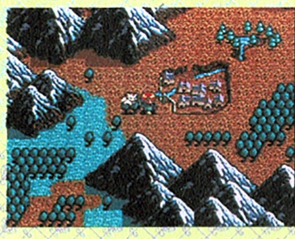
アレスたちが暮らしている、ブルグ村の村長の息子。村人の評判はよくないが、アレスを最初の冒険場所である白竜の洞窟へ誘う人物。





ブルグ村&泉

アレスとルーナが育った村だ



旅立ちの仕度と報告をしよう

ダインの墓からブルグ村へ戻ったら、旅立ちの挨拶をかねて村の人たちと話してまわろう。白竜の洞窟のことなど、これからの冒険に役立つ情報を話してくれるので、重要そうだと思ったら、メモにでも取っておくように。また、アレスの家には必ず立ち寄ること。ブルグの村には武器屋と道具屋もある。大した品物は扱っていないけれど、ルーナとラムスの装備くらいは買ってあげるといいぞ。



お母さんは心配してるけど。アレスの決意は変らない。



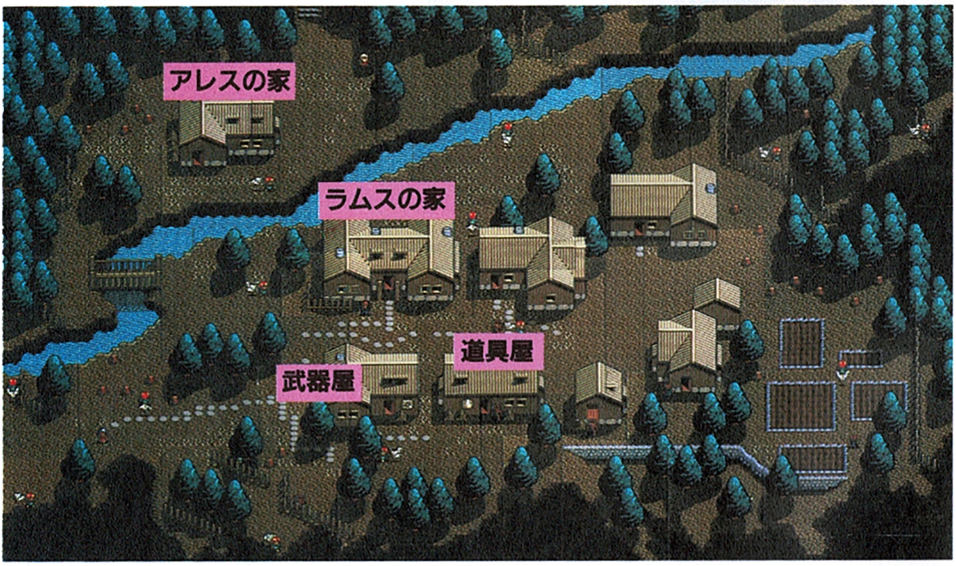
お父さんまでそんな……。でもアレスは冒険に旅出って行く。



▲ダインの墓



村人の話も聞いておけ!!



地下室にはルーナを連れて!?

アレスの家には地下室があって、怪しげな宝箱があるよね？実はこの宝箱にはアレスの初期装備品が入っているんだ。しかし、ルーナを仲間にしてからでなくちゃ、中身をいただくことはできない。泉に行ってルーナを仲間にしてから、もう1度宝箱を確かめてみよう。



ルーナと会った後なら、お父さんから宝箱の鍵をもらうことができるゾ。



ほらこのとおり。ちょっとボロだけど最初はこれで十分なのだ。

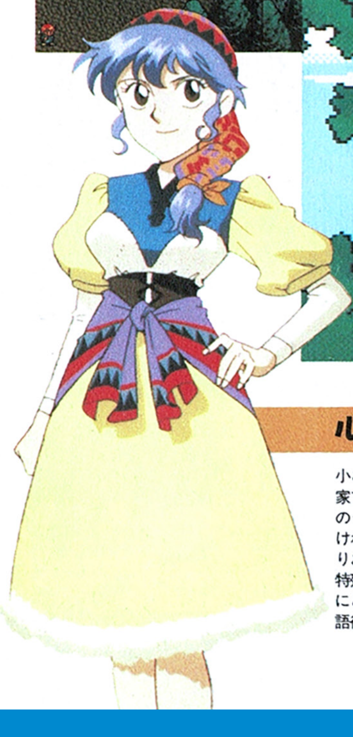


泉でルーナと歌の練習

村の人の話によると、どうやらルーナは、泉で女神の祭りにそなえて歌の練習をしているらしい。歌の練習はアレスとルーナの日課なので、泉に急ごう。練習が終われば、ルーナは仲間になってくれるので、村に戻りアレスの家の地下室で装備を手に入れ、ラムスを仲間にして白竜の洞窟へチャレンジだ!!



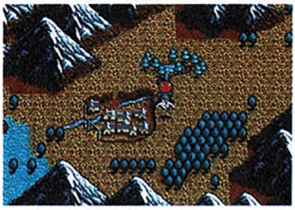




ルーナ

小さい頃に拾われて、アレスの家でアレスとともに育った、歌のうまい女の子。戦闘は苦手だけれど、序盤の戦闘では、かなりお世話になる〝歌う〟という特殊能力ある。もちろんアレスにとって一番重要な女の子。物語後半で彼女の意外な一面が!?

ルーナに会う



さあルーナが待ちくたびれちゃうぞ。寄り道せずにサッサカ泉へ行こう！

冒険のことをルーナにどう話そうか。きっと怒って止めるだろうな。アレスがそんなことを思いながら泉の淵(ふち)までくると、ルーナのブーケが落ちている。木陰からルーナが現れた。「遅いぞ　アレス」アレスはルーナに誘われ琴を弾き始めるのだが。



ルーナはどこ？

あれルーナのブーケがあるけどルーナがいないぞ。怒って帰っちゃったのかなー。どーしましょ。とか考えていると木陰から…。



やったあー ルーナだ！



アレスが琴を弾いてルーナが歌う。ずっと子供の頃からやってきたことだ。２人のハーモニーが春を迎えた山々に優しく流れる。

楽しく歌おう

ルーナもともに冒険へ

アレスはルーナに冒険への思いを打ち明けた。アレスの決心の固さを知ったルーナは自分もともに行くという。そしてアレスの家の地下室に旅の装備一式があることを教えてくれるのだった。村に戻ったアレスたちはさっそく地下室へ行って古いながらもひととおりの旅の装備を手に入れた。よし準備OK。アレスたちが村の出口まで行くと、そこにはこれまたしたくのできたラムスが待っていた。さあ生まれて初めての大冒険だ。



さすが幼なじみ。アレスの性格を知りつくしてるみたい。それにしてもむちゃだなあ。



ルーナがアレスの家の地下の宝箱に装備があったことを教えてくれる。いざ取りに。



あるある宝箱があるではないか。ところで箱を開けるカギはどこにあるの？

装備を探せ！



さっそく装備を身につけよう。なかなかよいではないか。冒険への気分が盛り上がる。

ラムスと合流

村の出口でラムスと合流して、さあいくぞ準備万端、ついに白竜の洞窟へ大冒険だ！





いざ白竜の洞窟へ

白竜の洞窟



苦労してついにたどり着いた白竜の洞窟入口。

フィールドで次々と襲いくるモンスターたちとどうにか戦い抜いて、やっとこさ洞窟の前にたどり着いたアレスたち。洞窟の中に入るとそこにはなんと氷の壁があった。結局一度、村まで引き返してアイテムを取ってくるはめになってしまった。さあ、壁を抜けると今度は洞窟のダンジョンだ。モンスターを退治しながら突き進むと何やら怪しい場所にたどり着いた。そしてついに白竜がその姿を現したのだ!



洞窟の中は氷の壁でできたダンジョン。モンスターもワラワラと出てくるぞー。



白竜のこわーい顔。でも意外とやさしいようですよ。ものすごい年寄りという話だし。

そして……ついに……



白竜と出会う!!



フィールド画面でもパクパクと話してくれる白竜のおじいさん。世話をかけるねー。

きこりの家



困った困った橋が落ちてる何とか直してくださいよ。

白竜からもらったダイヤを売るためにアレスたちはさらなる冒険へと向かった。港町サイスに行くにはまず壊れた橋をきこりに直してもらわなくてはいけない。きこりは何か困ってるぞ。



奥さん奥さんあんなダンナ捨てておいらと駆け落ちでも、なんて会話はないよーん。

ゴートの森

きこりの忘れたオノを取りにアレスたちはゴートの森へと向かった。迷いの森ともよばれるゴートの森はモンスターがいっぱいだ。アレスたちはゴートの森の入口で謎の男レイクに会う。



迷路になった森にはモンスターもうようよいるぞ。



いったいなんなんだいこの豪快なおっさんは?

そしてサイスへ!

ゴートの森

サイスに行くためにこの森を通る



なんと橋が流されている!!

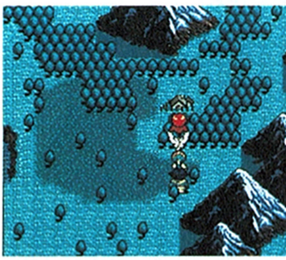
白竜からもらったダイヤは、ブルグ村の道具屋では引き取れない。でも道具屋で大陸のメリビアなら売れるかも知れないと教えてくれる。大陸に渡るには、港町サイスから船に乗らなければならないが、村人の話では、川の水が増えたため、ブルグとサイスを結ぶ橋が流されてしまったそうだ。メリビアへ渡るため、橋を直してくれる木こりを探さなければならないんだ。



なんてこったい!!

木こりのオノを探してあげよう!!

ブルグ村の左上を少し行ったところに、ポツンとある小屋に木こりの夫婦が住んでいる。実はこの木こり、ゴートの森にある小屋に、オノを忘れてきてしまったらしい。オノさえ持ってきてくれれば、橋を作ってくれるんだ。めんどうな話だけど、森から取ってきてあげよう。



見落としてしまいそうなほど小さい木こりの小屋。ここが重要なのだ。



商売道具を忘れてくるなんて、なんともおっとりした木こりだなあ。

謎の男、レイク・ボガード

木こりのオノを取りに行ったゴートの森の、中心付近にたたずんでいる人物がレイク・ボガードだ。話しかけても、たいしたことをしゃべってくれるわけでもなく、ただ豪快にワッハッハッハと笑うばかりのヘンなおじさんだ。彼の存在は謎に包まれていて、ハッキリしないけど、あちこち旅をしているというから、またどこかで会えるかもしれないぞ。





レイク・ボガード

アレスたちが訪れる先々で、たびたび出会う謎の人物。さまざまな武器を使いこなすことができるらしい。いつも豪快に笑う、自由気ままな旅ガラスだ。

橋は1日にしてならず!?



オノを取って…



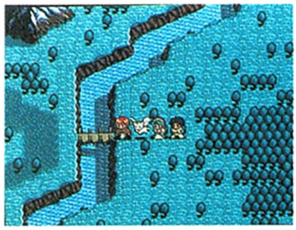
木こりに会う

ゴートの森の小屋から、木こりのオノを取ってきたら、約束どおりサイスへの橋を作ってもらうために、木こりにオノを渡そう。木こりはオノを受け取ると、さっそく橋を作りに行くんだけれど、1人で作業するためか、橋はすぐに完成しないんだ。

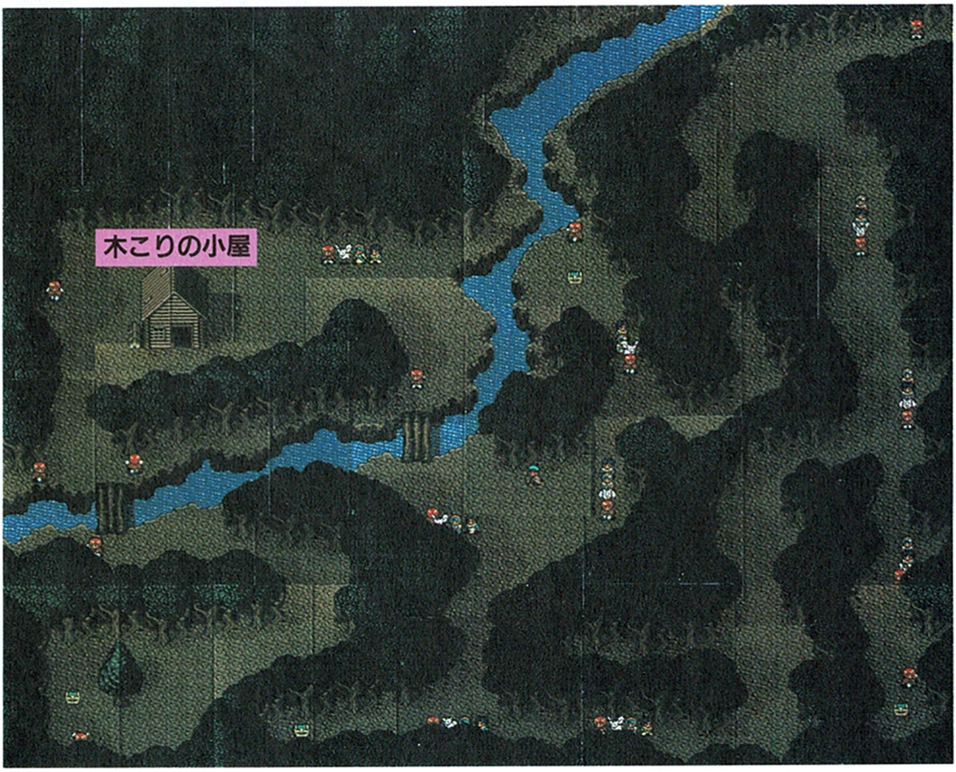


ブルグに戻ると…

ここは木こりの奥さんがいうとおり、ブルグ村に戻ってみよう。村に着くと、ラムスが両親にメリビアへの旅を報告しに行くので、アレスも家に戻って、両親にメリビアへ旅立つと伝えよう。するとお父さんが、サイスの船宿の主人宛に手紙を書いてくれる。手紙をもらって木こりに会えば、橋は完成しているぞ。

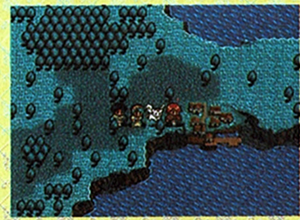


橋が完成～!!



港町サイス

ホンメル島唯一最大の港町



船宿は情報がいっぱい!?

　ホンメル島の南東に位置する港町サイスは、大陸最大の貿易都市メリビアへの船が出ている、とても活気のある町だ。町の中にある店では、メリビアから入ってくるさまざまな武器や道具も売っているし、町の住人は大陸のウワサや情報をたくさん持っている。とくに船の利用客が集まる船宿は、情報のルツボ。客や船乗りたちにガンガン話しかけてみよう。必ず有力なクエストの情報を提供してくれるはずだ。
そしてここでは、魔法都市ヴェーンの見習い魔法使いナッシュがパーティーに加わってくれるのだ。



船宿のおやじは、初めての客には冷たいヘンクツじじい。ここで、お父さんからもらった手紙が役に立つぞ。





ナッシュ

見習い魔法使いのナッシュは、魔法ギルドの宰相にして四英雄の１人ガレオンの弟子だ。うぬぼれが強くてちょっとイヤなヤツだけど、仲間にすれば心強い味方になってくれる。雷系の魔法が得意なんだ。



魔法使いのバアさんを探そう!!

サイスで情報を仕入れたら、すぐにメリビアへ行きたいところだけど、メリビア行きの船の船長が、海図をバクチのカタに取られてしまい、船が出せないらしい。ほかに海図を持っているのは、山奥に住む魔法使いのバアさんだけ。海図は、あるアイテムと交換すればもらえるぞ。



山奥に1人で住んでいる魔法使い。しかもバアさん。あまり会いたくないけど……。





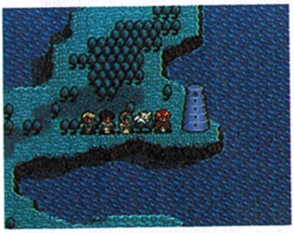
たかが海図1個で見返りかい!!　ふざけんなこのオババ!!　…でも弱みがあるからおバアさまに逆らえないの。トホホ…。

灯台(とうだい)に火をともして安全航海を!!

やっとの思いで魔法使いのバアさんから海図をもらい、船長のもとへ行くと、またまた船長が泣きを入れてくる。今度は灯台の火が消えてしまって船が出せないらしい。そんなことどうでもいいから船を出せ!!　といいたいところだけど、途中で難破してしまっては元も子もないから、おとなしくサイスの北東に建っている灯台へと向かおう。灯台内はダンジョンなどと同じく、モンスターが出現するので、サイスでパーティーの装備を強化させてから臨(のぞ)もう!!



海図の次は灯台の炎……。人にばっかり頼らないで、自分でやったらいいのに。



これがその灯台だ。全5層になっていて、モンスターも出てくるのだ。

船長のもとへ急げ!!



男アレス、船出のとき……

サイスでの騒動を無事解決したアレスたちは、なつかしい生まれ故郷ホンメル島を離れ、大陸へ船出する。大陸でアレスたちを待ち受ける冒険はいかに!!　続きは次回の講釈で……えっ、まだ続く!?　ごめん、ごめん。

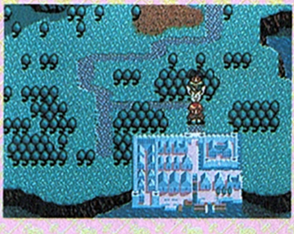




舞台を大陸へと移し
アレスの冒険は続く…

メリビア

自由貿易が発展した大都市だ



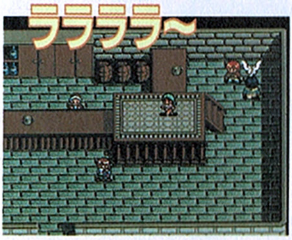
歩きまわってみよう!!

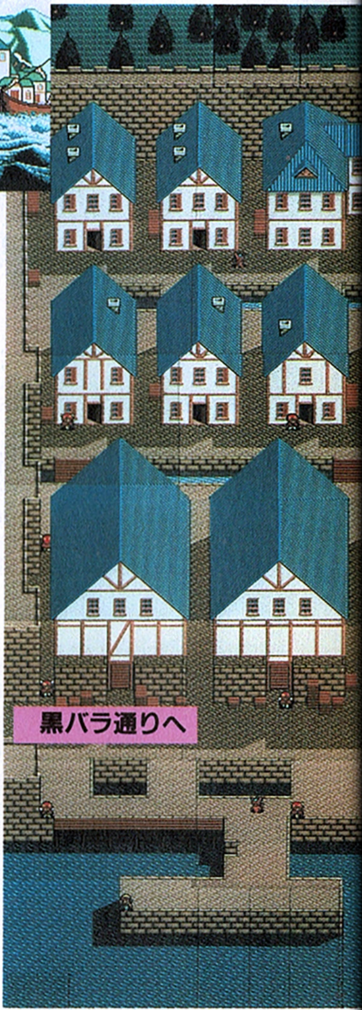
メリビアは、提督メルによって統治されている大陸最大の自由都市だ。ここには人間のほかに獣人なども住んでいて、さまざまな職業につき、町を発展させている。この町はイベントも多くとにかく広いので、マメに歩くのをオススメするぞ。



ここメリビアは、人に迷惑さえかけなければ、誰でも暮らせる町なのだ。港にはいろんなところから、品物を満載した船がやってくる。







ダイヤの代金をよこせ!!

町の探索が終わったら、商店街にある宝石店を訪ねてみよう。なにせ最初の目的は、白竜の洞窟で手に入れたダイヤを売って、大金をつかむことだったんだから(これはラムスだけか)。宝石店のおやじは、人当たりのいい人物で、素直にダイヤをお金にしてくれそうだけど、ダイヤを受け取って店の奥に引っこみ、戻ってこない。様子がおかしいので後を追うと、なんと店の奥はダンジョンになっているんだ!! おやじはどこかに隠れているので、とっ捕まえよう。



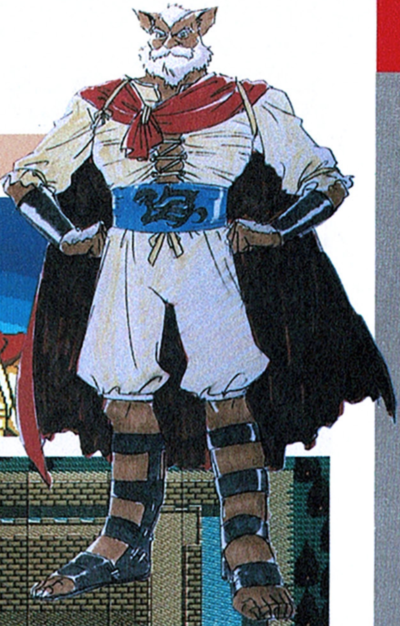


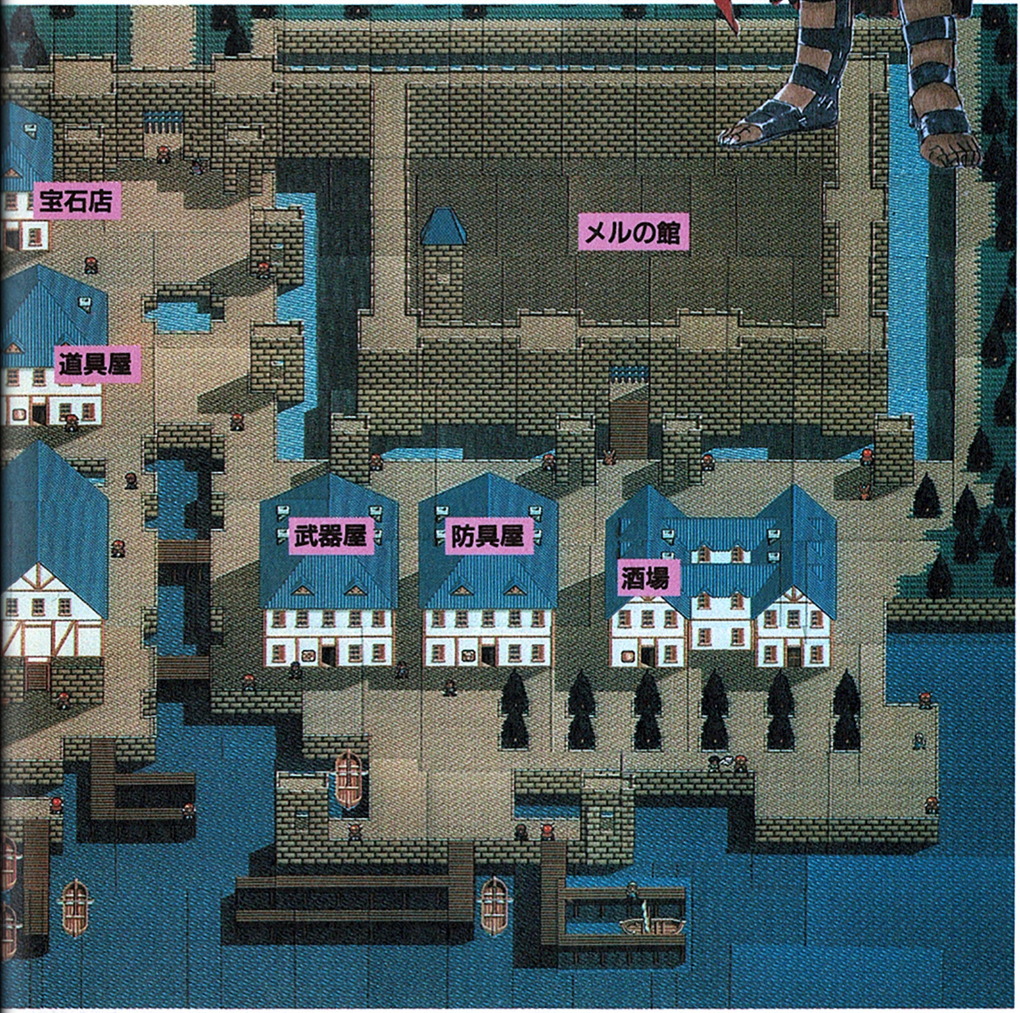
四英雄の1人、メル登場!!

かつて世界を救った四英雄の1人である獣人メル。彼の戦いぶりは〝血まみれメル〟と形容され、人々から恐れられていたが、現在は自由貿易都市メリビアの提督につき、名君として尊敬を集めている。父の前ではネコかぶりの娘、ジェシカを溺愛する、やさしい父親の一面ものぞかせている(親バカだね)。

メル・デ・アルカーク

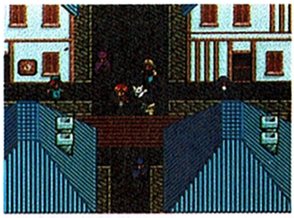




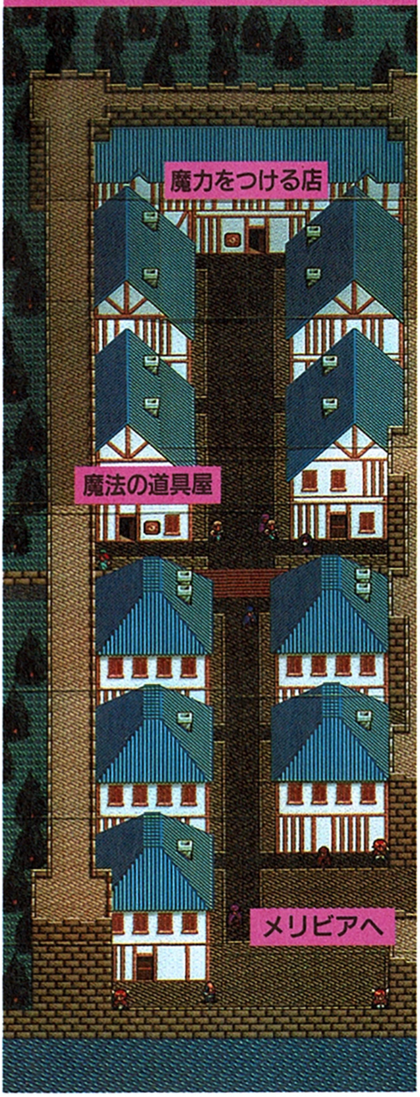


黒バラ通りは魔導士でいっぱい!!

メリビアの一角には、黒バラ通りとよばれる小路がある。ここには、魔法ギルドから派遣された魔導士が多勢住んでいて、ちょっとしたギルドの出先機関となっているんだ。魔導士たちは、この自由都市で多くの情報を集めて、それぞれの魔法を確かなものにしようと日夜研究を続けているってわけさっ。



黒バラ通り



アレスも魔法が使えるように!!



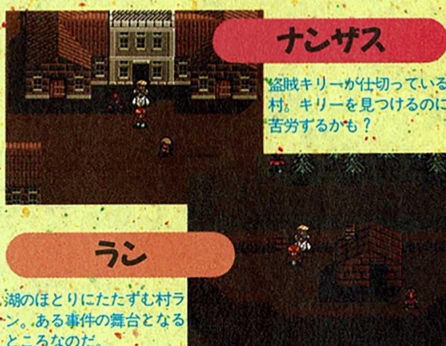


黒バラ通りには、普通の町では、けっして見ることができないマジックアイテムを売る店や、人間の潜在能力を引き出して、魔法を使えるようにしてくれるスゴイ店もある。我らが主人公アレスも、この店に入れば魔法を使うことができるようになるよ。モンスターのなかには物理的な攻撃を受けつけないヤツもいるので魔法は絶対覚えよう!!



メリビア周辺も探索だ!!

ホンメル島と違い、この大陸にはメリビアのほかにも、いろんな町や村、さまざまな洞窟などが存在している。モンスターが出現して危険ではあるが、メリビアの探索がすんだら、ナンザス、ランくらいは訪ねてみるといい。



ナンザス

盗賊キリーが仕切っている村。キリーを見つけるのに苦労するかも?

ラン

湖のほとりにたたずむ村ラン。ある事件の舞台となるところなのだ。

魔法都市ヴェーン



すべての魔導士はここから生まれる

さあ魔法ギルドで勉強だ!!

世界中の魔導士たちを束(たば)ね、指導する機関〝魔法ギルド〟。その本拠地が魔法都市ヴェーンだ。



ヴェーンに入るには、この転送の泉を使う。でも魔法の素質がないと使用できないのだ。

ここは四英雄の1人だった女魔導士レミリアを長として、宰相に同じく四英雄の1人ガレオンをおいて、若い魔導士たちの育成に力を注いでいるんだ。だから、ここには世界中から魔導士になることを夢みる若者が集まってくるんだ。途中でパーティーに加わったナッシュもここで勉強しているのだ。はたして、アレスは、ガレオンに課せられた難しい試練に無事耐えることができるかな？ がんばれアレス!!



魔法の素質を認めてもらうためには、このダンジョンを無事通り抜けなければならない。気を引き締めて行こう!!



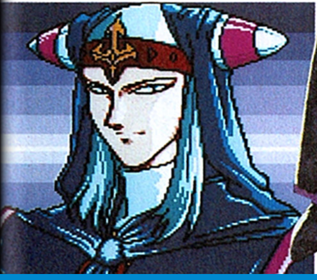
神秘の魔導士ガレオン

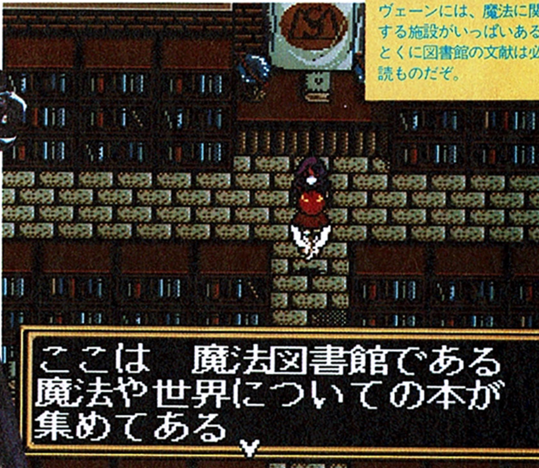
四英雄の1人で、ヴェーンの宰(さい)相(しょう)を務めている。魔法の力もドラゴンマスターに負けないくらい強い。





魔法ギルドの運営は、宰相である彼が行っているらしい。





ヴェーンには、魔法に関する施設がいっぱいある。とくに図書館の文献は必読ものだぞ。

次号予告

今回の付録はどうだった!? 次回では最新情報はもちろん、さらに詳しい攻略も予定している。お楽しみに。



まっててね

